



Teknokultura

Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales

#DÍAZ GANDASEGUI CORREO, V. (2014). *Black Mirror*: el reflejo oscuro de la sociedad de la información. *Revista Teknokultura*, Vol. 11(3), 583-606.

Recibido: 25-07-2014

Aceptado con correcciones: 22-10-2014

Aceptado: 03-11-2014

Black Mirror: el reflejo oscuro de la sociedad de la información

Black Mirror: *the dark reflection of the information society*

Vicente Díaz Gandasegui Correo

Universidad Carlos III de Madrid

vdgandas@polsoc.uc3m.es

RESUMEN

El presente artículo analiza el contenido de los seis capítulos hasta ahora emitidos de la miniserie británica *Black Mirror*. En ella se examina desde una perspectiva sociológica la influencia de la tecnología actual en la sociedad proyectando sus repercusiones en el futuro. El análisis de *Black Mirror*, de sus imágenes y las ideas que subyacen de ellas, ofrece una visión distópica del uso tecnológico del presente, mostrando una sociedad inmersa en un proceso de virtualización y en la que la realidad se consume como espectáculo. La sociedad que nos ofrece *Black Mirror* se presenta así como una metáfora de la sociedad actual, en la que son exploradas las potenciales transformaciones en la comunicación, sociabilidad y moralidad. Las ideas que se reflejan en *Black Mirror* son, por otro lado, coincidentes con las ideas de autores

como Baudrillard, Žižek, Castells o Satori, quienes analizan los cambios sociales y culturales que provocan y posiblemente producirán en el futuro las nuevas tecnologías.

PALABRAS CLAVE

Cambio social, distopía, espectáculo, simulación, tecnología.

ABSTRACT

This article analyzes the content of the six episodes released from the British mini-series *Black Mirror*. *Black Mirror* examines, from a sociological perspective, the influence of current technology in the society, projecting their present implications into the future. The analysis of the images and ideas of *Black Mirror* offers a dystopian vision of the contemporary use of the technological development, presenting a society immersed in a process of virtualization in which reality is consumed as spectacle. The society offered in *Black Mirror* represents a metaphor of the current society, exploring the potential changes in communication, sociability and morality. The ideas reflected in *Black Mirror* are, on the other hand, coincident with the thought expressed by authors such as Baudrillard, Žižek, Castells or Sartori, who analyzed the social and cultural changes that the use of new technologies are producing in the present and those that may take place in the future.

KEYWORDS

Social change, dystopia, spectacle, simulation, technology.

SUMARIO

Introducción

El himno nacional (Bathurst, 2011)

15 Millones de méritos (Lyn, 2011)

Toda tu historia (Welsh, 2011)

Vuelvo enseguida (Harris, 2013)

Oso blanco (Tibbets, 2013)

El momento Waldo (Higgins, 2013)

Discusiones y conclusiones

Referencias

SUMMARY

Introduction

The national anthem (Bathurst, 2011)

15 million merits (Lyn, 2011)

All your story (Welsh, 2011)

I'll be back (Harris, 2013)

White Bear (Tibbets, 2013)

The Waldo moment (Higgins, 2013)

Discussions and conclusions

References

Introducción

En los últimos diez años, la tecnología ha transformado prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas antes de que podamos pararnos y reflexionar. En cada casa; en cada despacho; en cada mano –una pantalla de plasma; un monitor; un Smartphone- un espejo oscuro de nuestra existencia en el siglo XXI. Nuestros lazos con la realidad están cambiando. Adoramos los altares de Google y Apple. Los algoritmos de Facebook nos conocen más íntimamente que nuestros propios padres. Tenemos acceso a toda la información en el mundo, pero no tenemos capacidad cerebral para absorber nada mayor que un tweet de 140 caracteres. *Black Mirror* refleja el malestar colectivo acerca de nuestro mundo moderno

(Promoción de *Black Mirror* en Channel 4, Noviembre de 2011).

El objetivo de este artículo es analizar el contenido de la miniserie británica *Black Mirror* (2011-2013) utilizando sus argumentos e imágenes para reflexionar sobre las potenciales repercusiones de la tecnología y los medios de comunicación actuales en la sociedad y cultura occidental. *Black Mirror* simula en una ficción televisiva el efecto de ciertas tecnologías en la sociedad futura y, por ello, se trata de una herramienta ideal para visualizar los posibles cambios sociales que ya se están produciendo hoy en día en la sociedad informacional.¹

La tecnología que se somete a examen en los diferentes capítulos de las dos temporadas hasta ahora emitidas de *Black Mirror*, cobra protagonismo por no estar rodeada de un entorno futurista, sino más bien de un presente modificado que en ocasiones muestra reminiscencias de una tecnología pasada. Resulta así indudable que en cada capítulo es una tecnología concreta la que ha transformado a los individuos y a la sociedad. Para conseguir una familiaridad con lo que estamos percibiendo, la tecnología que se examina en *Black Mirror* no pretende impresionarnos; lo que nos asombra son sus implicaciones sociales y culturales, entendiendo que el impacto de las nuevas tecnologías se produce, sobre todo, en elementos intangibles, en la manera en que se conforma una sociedad, se comunican los individuos y se consume la información. Como indicó el sociólogo Neil Postman: “desconocer que la

¹ La sociedad informacional que surge de la sociedad de la información se entiende, teniendo en cuenta la definición de Manuel Castells, como una organización en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de información se convierte en la fuente fundamental de poder, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este período histórico (Castells, 2001, p. 51).

tecnología viene equipada con un programa de cambio social, mantener que la tecnología es neutral, asumir que la tecnología es siempre una amiga de la cultura es una estupidez simple y llana” (Postman, 1985, p. 157).

Por ello, para poder percibir y entender los cambios sociales que están ocurriendo y el efecto de los nuevos desarrollos tecnológicos en la sociedad, en sus costumbres y hábitos, es necesario crear ficciones que representen y metaforicen la realidad que vivimos y la que está por venir. En este sentido, según establece Slavoj Žižek, la ficción que consumimos hoy es el mejor medio para poder observar el mundo en el que vivimos, pues examinarlo directamente podría resultar inconcebible y traumático (Žižek, 1989, p. 45). Por lo tanto, la fascinación que provocan algunas películas y series del género de la Ciencia Ficción, nos ayuda a procesar los cambios sociales que producen los avances tecnológicos y nos permiten estar alerta, generando una especulación realista de eventos futuros y posibles (Heinlein, 1964, p. 22). Asimismo, la Ciencia Ficción ofrece una variante distópica, en la que se enmarcaría *Black Mirror*. En ella, las imágenes de un futuro mejor son sustituidas por una perspectiva oscura sobre los cambios sociales, que probablemente nos deparará el desarrollo tecnológico y científico (King, 2000, p. 15).

En este sentido, el propio nombre de la serie, *Black Mirror* (Espejo Negro), es muy ilustrativo de su contenido. Como señalan Michel Foucault y Jay Miskowicz (1998, p. 24), el “espejo es una utopía, es un lugar sin lugar. En el espejo me veo allí donde no estoy, en un espacio irreal, virtual, que se abre tras la superficie”. El espejo negro es una alegoría, como indica Greg Singh (2014, p. 122), del reflejo que nos devuelven las pantallas apagadas de ordenadores, móviles, tabletas y televisores. Es una imagen oscura de nosotros mismos que percibimos en la tecnología cuando no está conectada. Cuando la tecnología está en funcionamiento, esta imagen oscura y distorsionada es sustituida por un reflejo más brillante y, seguramente, más distorsionado de la sociedad, pues nos ofrece “un mundo que ya no puede reconocerse en lo que debe ser o ha sido, sino en una imagen espectacularizada de sí mismo” (Barraycoa Martínez, 2013, p. 1).

Black Mirror se sitúa en un escenario probable, un reflejo oscuro de cómo sería nuestra sociedad si siguiésemos por un camino determinado. En cada uno de los capítulos de la miniserie, el guionista y creador, Charlie Brooker, implica a los espectadores en la trama y la tecnología que se analiza, plantea la duda de qué haríamos en una situación similar, cómo actuaríamos si tuviésemos la tecnología propuesta. De esta manera la serie pretende fomentar una audiencia activa que se replantee y reflexione sobre la relación entre el uso tecnológico

actual y sus implicaciones futuras formulando unas problemáticas que, consciente o inconscientemente, muchos espectadores comparten como usuarios de esta tecnología. En concreto, *Black Mirror* analiza una serie de ejes temáticos que son examinados desde diferentes perspectivas en los seis capítulos hasta ahora emitidos de la serie. La información que recibimos de medios de comunicación y de otros usuarios/ciudadanos tiene un gran protagonismo en cada uno de los capítulos y por ello se analizan los procesos mediante los cuales la información se genera, se transmite y se procesa. Asimismo, la presentación de la información como espectáculo y entretenimiento tiene una gran presencia en la serie, examinando la posibilidad de que el sistema se pueda reconfigurar e incorporar los elementos de ruptura al discurso hegemónico, imposibilitando la oposición al mismo. La virtualidad es el tercero de los ejes en los que se apoya la serie para observar el efecto de la tecnología actual en el cambio social que está sucediendo y podría tener lugar; en este sentido, la serie indaga sobre las relaciones personales en espacios que no son físicos y la creación de redes en las que se comparte una gran cantidad de información personal.

El himno nacional (Bathurst, 2011):

la imagen, los medios de comunicación y las audiencias en la sociedad de la información

El Himno Nacional (The National Anthem) refleja cómo los medios, las instituciones políticas y los ciudadanos reaccionan ante la amenaza a la que es sometido el primer ministro británico, Michael Calow, cuando es informado, a través de un vídeo subido de manera anónima a Internet, de que la princesa Susannah ha sido secuestrada y será ejecutada si no mantiene relaciones sexuales con un cerdo y estas son emitidas en la televisión pública.

“De eso se trataba todo esto, de confirmar algo”, escuchamos al final del capítulo. Lo que el acto terrorista quiere confirmar es el poder de la imagen. Como anticipó Giovanni Sartori (1998, p. 11), la información se basa, cada vez más, en la imagen en lugar de la palabra escrita u oral; sin imagen, las noticias pueden pasar desapercibidas pero, simultáneamente, una imagen se puede convertir en noticia pese a que los hechos que reflejen carezcan de relevancia (Sartori, 1998, p. 82-83). De esta forma, el evento que da lugar a este episodio evidencia y dota de vigencia a la sociedad del espectáculo descrita por Guy Debord (2000) en los años 60, en la que las noticias obtienen más trascendencia por la fascinación que causan en el espectador, que por su relevancia política, económica o social.

La información que contiene la imagen es simbólica, es un producto que tiene un significado que no está necesariamente ligado a los eventos que representa (Baudrillard, 2001, p. 2-3). Por lo tanto, el espectador debe dotar de sentido a las imágenes, lo que convierte a las audiencias en protagonistas activos de unos hechos en los que participan aunque no estén presentes. En este sentido, el acto terrorista contra el primer ministro es definido como una obra de arte del siglo XXI, un acto “artivista”. En este caso, la obra del artista/terrorista consiste en hacer que tanto los medios de comunicación, las instituciones políticas y los ciudadanos participen en la generación de una imagen alegórica y convertirla en un fenómeno social y cultural a escala global. Su intención es impactar a los espectadores mediante una imagen para la que no existen antecedentes o referentes y que se consume de manera personal pero se analiza de forma colectiva, a través de los medios de comunicación tradicionales y las redes sociales virtuales.

Así, como le dice uno de los espectadores a un compañero que pretende apagar el televisor, “no lo apagues, lo que estamos viendo es histórico”. Los agentes socializadores de nuestra cultura han facilitado que las imágenes se consuman filtradas y tamizadas por la protección que aportan las lentes y las pantallas, capaces de suspender la moralidad, cuando lo que percibimos es presentado como espectáculo o entretenimiento. En consecuencia, la sociedad de la imagen y el espectáculo también se manifiesta en la cantidad de signos que demuestran obscenidad, crueldad y dolor pero son consumidos sin considerar sus consecuencias (Baudrillard, 1996, p. 5-12). Por ello, pese a los reparos y pudor que pudiesen generar las imágenes entre los espectadores, todos son conscientes de que deben ser presenciadas, pues son un fenómeno global que está siendo retransmitido en directo y pasará a formar parte de la “retina colectiva”.

La realidad se consume además como ficción porque se expresa como ella, utiliza su energía (Baudrillard, 2001), quizá porque las barreras que anteriormente separaban la realidad y la ficción son cada vez más finas y borrosas. Como ocurrió con los atentados terroristas del 11 de Septiembre, las imágenes superan la realidad precedente, teniendo que ser integradas como un elemento ficcional que, por lo tanto, es consumido, en un espacio intermedio entre la realidad y la ficción (Žižek, 2002, p. 19).

Como consecuencia, cada espectador debe indexar la información que consume considerando la veracidad que le otorga. De esta manera, en *El Himno Nacional* se muestra un público unipersonal, en el que cada individuo encuentra los canales más adecuados para acceder a la información. Se trata de la autocomunicación de masas que Manuel Castells

define como información con un contenido autogenerado, una emisión autodirigida y una recepción que es autoseleccionada (Castells, 2009, p. 108). *El Himno Nacional* refleja la actual articulación entre los medios tradicionales y los nuevos medios de comunicación dependientes de Internet. Los nuevos medios utilizan la información de los medios tradicionales, que poseen una etiqueta de credibilidad, para extenderla, comentarla e interactuar con ella (Castells, 2000, p. 17-18). Sin la información de los medios tradicionales, los hechos pueden ser juzgados con escepticismo, como manifiesta uno de los personajes cuando declara: “no me lo creo hasta que no aparezca en la televisión”. A su vez, los medios tradicionales se nutren de la información de primera mano, en directo y generada por testigos presenciales que se publica en los nuevos medios dependientes de Internet, que utilizan la comunicación en red y el periodismo ciudadano (Castells, 2009).

Esta información que se comparte de manera horizontal, evita los filtros y censuras de las instituciones políticas y grandes grupos de interés económico. La rápida circulación de la información en Internet, en donde cada usuario puede convertirse en un canal de comunicación, hace que el control de la información por parte de las grandes instituciones sea prácticamente imposible. “No hay protocolo, es terreno desconocido”, le responden a Callum cuando solicita una fórmula para silenciar la información en Internet. Así, En *El Himno Nacional*, el gabinete del gobierno intenta, en primer lugar, cortocircuitar los canales tradicionales de comunicación (“manténlo tan lejos de la prensa como si estuviese al otro lado de Júpiter”, insta el Primer Ministro Callum al Ministro de Interior). No obstante, una vez que la información llega a los medios, se solicita, de manera informal, que no se emita la noticia. Sin embargo, la circulación de la información en Internet impide que el acuerdo tenga lugar. Los medios de comunicación tradicionales tampoco pueden respetar la censura solicitada, pues como indica Castells no tienen elección: o se alían con Internet y con el periodismo ciudadano, o se convierten en marginales y económicamente insostenibles (Castells, 2011).

Asimismo, *El Himno Nacional* refleja a unos ciudadanos que no solo son consumidores pasivos de información, sino que generan, participan e interactúan con la información, creando una opinión pública activa y con capacidad de influir sobre las decisiones políticas. La tecnología facilita que el gabinete del Primer Ministro siga a través de las redes sociales, blogs y encuestas la actitud de la opinión pública y la convierte en un factor determinante, a la hora de establecer una estrategia respecto a la solicitud del artista/terrorista. En este sentido, José Antonio Palao Errando explica que “las encuestas, que son el feedback que el político recibe de la soberana opinión pública, son el molde en el que se desarrolla toda la acción alrededor de Callum y las que le llevan a tener que consumir el acto si no quiere ver terminada su

carrera política” (2012, p. 8). Surge así una aceleración de la comunicación entre la opinión pública y los grupos de poder, que obliga a los políticos a intervenir de manera rápida y a la opinión pública a procesar información y tomar una postura al respecto en un breve espacio de tiempo.

***15 Millones de méritos* (Lyn, 2011): la virtualización de la sociedad**

15 Millones de Méritos (15 Million Merits) narra la historia de Bing, cuya vida transcurre pedaleando y consumiendo material audiovisual, en una sociedad en la que el trabajo y el ocio se han fusionado: pedalear genera energía y para fomentar esta actividad se ofrece la posibilidad de obtener méritos, una especie de moneda virtual. Bing escucha un día cantar a Abi; la atracción que sentirá por ella, hará que invierta su fortuna de 15 millones de méritos en facilitarle una audición en un concurso de talentos, que ofrece la posibilidad de escapar del entorno en que se encuentran. Sin embargo, el jurado invita a Abi a participar en un concurso de contenido erótico. Cuando Abi acepta la proposición, Bing descarga su ira contra una de las pantallas de su celda/habitación, resquebrajando el cristal y dejando un trozo afilado que Bing guarda. Desde entonces, Bing se sume en una vida austera, de pedaleo constante, para conseguir los 15 millones de méritos que le permitan participar en el concurso de talentos. Una vez lo consigue, y en mitad de su actuación, saca el trozo de cristal y lo oprime contra su cuello, inquiriendo al jurado a que le escuche. Enuncia entonces un discurso lleno de resentimiento y odio contra el sistema. No obstante, el jurado determina que su actuación ha sido sobresaliente y le ofrece un programa de televisión propio: media hora dos veces por semana. Bing acepta y se convierte en una celebridad, con una habitación más grande y zumo en jarras de cristal, pero con las mismas ventanas que simulan el mundo real.

15 Millones de Méritos analiza los mecanismos del sistema para reconvertir la rebeldía, en un elemento más de consumo. Así, la posibilidad de escapar al sistema oponiéndose a él, se revela imposible para Bing; el sistema incorpora a su insurrección y crítica, demostrando su capacidad para transformar cualquier elemento de resistencia, en un producto de entretenimiento que puede ser comercializado para, paradójicamente, alimentar y acrecentar el pensamiento hegemónico.

No obstante, el sistema de control social que se percibe en *15 Millones de Méritos* carece de presencia física, está ausente, más allá del cruel jurado del concurso de talentos en que participan Abi y Bing. La capacidad de los mensajes audiovisuales para determinar la conducta de los individuos parece suficiente, como para ejercer autoridad sobre estos y que su organización se mantenga en funcionamiento por su propia inercia. En la sociedad que se ofrece en este capítulo como proyección de la actual, el consumo audiovisual ha dejado de ser mero entretenimiento, se ha convertido en una obligación y, con ello, la industria audiovisual se ha transformado en una institución omnipresente y tiránica. Ciertamente, las pantallas y las imágenes acompañan a los personajes de manera continua, convirtiéndose en un elemento imprescindible e inevitable en sus vidas. Es un mundo en el que, como aventuró Jean Baudrillard (1983,p. 2-12), la abundancia de imágenes y representaciones saturan nuestra capacidad de absorber la información, imposibilitando su comprensión. Es fácil entender la metáfora que se traza con la sociedad actual, rodeada de tecnología y pantallas de diferente tamaño que generan la necesidad de observarlas constantemente para trabajar, relacionarnos y como fuente de entretenimiento.

En este segundo capítulo de la serie también se expone como las representaciones tecnológicas producen una transformación en las relaciones interpersonales. Así, pese a que la tecnología ha facilitado el contacto y comunicación con personas con las que no se comparte el mismo espacio físico, las pantallas, sus mensajes, se han convertido también en elementos absorbentes e intrusivos. Como consecuencia, en la sociedad que observamos en *15 Millones de Méritos*, los contactos físicos son casi inexistentes y las relaciones se llevan a cabo desde compartimentos personales, en el aislamiento que producen las múltiples pantallas y sus imágenes.

En *15 Millones de Méritos*, las representaciones han sustituido a los referentes, la virtualidad ha reemplazado y absorbido a la presencia física. Las personas se representan en avatares, las ventanas han sido reemplazadas por pantallas y los paisajes por reproducciones artificiales de escenarios reales. Pese a ello, la virtualidad no se ofrece como una alternativa al mundo físico, no utiliza su potencial creatividad para rediseñar el mundo que conocemos. Así, pese a la capacidad de los avatares para convertirse en herramientas que dotan de libertad al individuo, desprendiéndose de los atributos físicos (Boellstorff, 2008), estos se convierten en simples proyecciones de las personas en ámbitos simulados.

Se presenta así una sátira sobre la creciente virtualización de la sociedad. El mundo virtual canaliza todo el entretenimiento y la diversión, mientras que el mundo físico ha quedado reducido a un espacio insustancial. En este contexto, Bing aparece como un individuo

socialmente desviado que expresa de manera elocuente su intención de vivir “algo real, al menos una vez”. Bing ejemplifica de esta manera a un sujeto “ludista” que muestra oposición a cuanto ofrece la tecnología ya que no encuentra satisfacción en un mundo virtualizado.

***Toda tu Historia* (Welsh, 2011): el entretenimiento y peligro de la tecnología de los recuerdos**

Toda tu Historia (The Entire History of You) nos muestra un mundo en el que las personas tienen instalados unos dispositivos (el grano) en su nuca que les permiten grabar sus experiencias, convertirlas en recuerdos y reproducirlas siempre que quieran. Para Liam, el personaje principal, esta tecnología se convierte en una tortura, en el momento en que los celos le hacen obsesionarse y analizar su pasado reciente, el de su mujer y el de su antiguo amante. Cuando Liam descubre que el affaire que tuvo su mujer no terminó cuando él creía, y que posiblemente su hijo sea de otro hombre, decide arrancarse el grano y terminar con todos los recuerdos tecnológicos.

“La memoria es para vivir”, se pronuncia al comienzo del tercer episodio de *Black Mirror*. En *Toda tu Historia*, se representa una sociedad dominada por el uso y abuso de la memoria, en la que la tecnología ha creado un artefacto “que libera al sujeto de la carga de las operaciones cognitivas mecánicas” (Palao Errando, 2012, p. 5).² Es un mundo que nos recuerda a la actual grabación y archivo, en fotos y video, de eventos, situaciones y momentos que se acumulan sin más intención que mantener un registro de aquello que se hace, de lo que es especial y, también, de lo cotidiano. Las conversaciones de whatsapp, los mensajes de texto, los e-mails o las publicaciones de las redes sociales son almacenados y pueden ser analizados con posterioridad, descubriendo, en ocasiones, situaciones que pasaron desapercibidas. Así, el pasado se somete continuamente a evaluación, se reexaminan los sentimientos, hechos y comportamientos, renunciando al olvido. En *Toda tu Historia*, la revisión de la información acumulada se ha transformado en el futuro, en unos recuerdos que constituyen el único

² La utilización de la tecnología para, consciente o inconscientemente, manipular los recuerdos, y distanciarnos de la realidad, nos recuerda a películas de ciencia ficción de finales del siglo pasado y comienzos de este como *Desafío Total* (Verhoeven, 1990), *The Matrix* (Wachowski y Wachowski, 1999), *eXistenZ* (Cronenberg, 1999), *Strange Days* (Bigelow, 1995), *Johnny Mnemonic* (Longo, 1995) o *Abre los Ojos* (Amenábar, 1997). No obstante, *Toda Tu Historia* analiza la incapacidad para alcanzar el olvido, pues con el desarrollo de una memoria artificial se ha perdido esta facultad.

producto de entretenimiento audiovisual; el consumo de realidad, vivida y experimentada, es el único material que se proyecta en las pantallas, ausentes de cualquier tipo de ficción o, incluso, realidad ajena a los espectadores.

La omnipresencia del registro de actividades que se describe en *Toda tu Historia*, se convierte en un elemento transformador de la sociabilidad y el comportamiento humano. Esto se debe, a que las emociones y sentimientos que generamos hacia aquellas personas con las que mantenemos lazos fuertes, están fundamentadas en un conjunto de impresiones e ideas que, pese a estar fragmentados en el espacio y el tiempo, reconfiguramos, y damos forma en una unidad abstracta y subjetiva que puede ser modificada. Sin embargo, una tecnología como la propuesta en *Toda tu Historia*, en la que es posible pausar, ralentizar y seleccionar detalles de experiencias pasadas, convierte la acción de recordar y comprender al otro, en una actividad más analítica y menos intuitiva. Como consecuencia, y de acuerdo con la teoría de G. H. Mead (1990) sobre la conformación del entendimiento del mundo social y la personalidad del individuo, se puede decir que el “mi”, mi identidad, se transforma en una sociedad en la que la percepción sobre el otro permite ser examinada y revisada. La acción y desenvolvimiento del individuo en la sociedad, su dramaturgia social, en términos de Goffman (2009), se ve influida por el conocimiento sobre la perdurabilidad de la escena, la posibilidad futura de que sea examinada y constantemente reproducida. La presentación de la persona en los diferentes escenarios sociales, no solo estará determinada por la impresión que queremos causar en aquellas personas con las que vamos a interactuar, sino también por los registros que resultarán de estas actuaciones. Si Goffman utilizaba el símil del teatro para explicar el comportamiento de los individuos ante diferentes escenarios sociales, la tecnología que se analiza en *Toda tu Historia* evoca al medio cinematográfico: nuestra puesta en escena, nuestras palabras, actos y gestos pueden ser revisadas y analizadas sin que se olvide el pasado.

La tecnología de los recuerdos, el grano, transforma así la relación del presente con el pasado y el futuro. El presente se vive pensando en el futuro, la posibilidad de volver a visionar lo que se hace o dice, los gestos y miradas. Simultáneamente, el presente queda constantemente determinado por el pasado, se ha perdido la deformación y selección de los sentimientos y experiencias que se produce en los recuerdos, pues su reproducción los convierte en presente. Con ello, no solo se transforma la capacidad de recordar, sino también y como consecuencia de la posibilidad de acceder la información pasada, la de actuar.

***Vuelvo enseguida* (Harris, 2013):
las redes sociales; la información y la virtualización
de las relaciones personales**

En *Vuelvo Enseguida* (Be Right Back), se indaga sobre la información privada que se publica en las redes sociales. El episodio comienza con la vida en pareja de Ash y Martha, sencilla, con una recién estrenada casa en el campo. Cuando Ash fallece en un accidente de tráfico, Martha es inducida a utilizar un programa que emplea toda la información que Ash ha ido dejando en la red para simularle. En un primer momento, Martha recurre a un chat para comunicarse con él, más adelante la tecnología le suministra la posibilidad de convertir sus palabras en voz y, por último, utilizando los últimos descubrimientos en ingeniería genética, se le ofrece replicar artificialmente su cuerpo. Sin embargo, la satisfacción inicial de Martha con el Ash simulado, para poder paliar el dolor causado por su ausencia, pronto desaparece cuando Martha se da cuenta de que la réplica únicamente consigue imitarle, pero no consigue sustituirle.

Este primer capítulo de la segunda temporada de *Black Mirror*, comienza con el reproche de Martha a Ash por actualizar continuamente las redes sociales con todo aquello que hace o piensa, desvinculándose, por momentos, del mundo físico que ella habita. *Vuelvo Enseguida* sugiere que la gran cantidad de información que los usuarios publican en las redes sociales sobre lo que se hace o piensa, de manera constante y en pequeños fragmentos, podría servir para recrear a una persona.

Sin embargo, el capítulo también incide sobre la distancia existente entre la presentación de la persona en estos entornos virtuales y su comportamiento en el mundo físico. Las redes sociales virtuales son una herramienta que permite idealizar nuestra presentación ante nuestros contactos, destacando las cualidades que se quieren mostrar y ocultando aquellos aspectos que preferiríamos que no fuesen percibidos por los demás (boyd y Ellison, 2007). A diferencia del proceso que desarrollamos en el mundo físico cuando conformamos nuestra identidad, la capacidad de moldear y seleccionar ciertos elementos, comentarios e imágenes, con la pausa, reflexión y posibilidad de transformación que otorgan las tecnologías digitales hace que, en ocasiones, el reflejo que observamos en las redes sociales virtuales se distancie de la persona en el mundo físico. Ash representa la experiencia de muchos individuos que en la sociedad actual mantienen una vida online y offline, que no entran necesariamente en

conflicto, aunque la vida virtual y física suponen dos ámbitos en los que la naturaleza, frecuencia y trascendencia de la información que se aporta a los demás es muy diferente (Sing, 2014; boyd, 2012). Por ello, pese a que el aspecto, comentarios y forma de comportarse de la réplica de Ash son casi indistinguibles del Ash humano, Martha termina por no reconocerle en su simulación, pues le faltan matices, le falta aquello que no diría en el ámbito público, lo espontáneo, lo imprevisible.

La tecnología actual, nos dice este capítulo, muestra el potencial para reproducir en el futuro sentimientos humanos que han sido registrados, patrones y comportamientos aprendidos, pero, no obstante, no puede generarlos y sustituirlos. Para examinar esta cuestión, *Vuelvo Enseguida* explora la posibilidad de una relación sentimental entre un humano y la reproducción tecnológica de una persona.³ Martha es consciente de que el cuerpo de Ash únicamente imita al real, sin embargo, sus conversaciones tienen una raíz en la realidad, pues están basadas en su pasado, en las ideas y pensamientos de Ash, filtradas por la elección que representa su publicación en las redes sociales. En este sentido, durante un tiempo, Martha aplica el mismo principio que Cifra expresó en *The Matrix* con la frase “la ignorancia es la felicidad”. La tecnología le permite a Martha sobrellevar una situación difícil, pero la falta de concordancia entre el Ash original y su réplica, el referente y la simulación, se hacen obvias. Es entonces, cuando la simulación deja de ser sustitutiva del Ash físico y es reconocida como una creación con características diferentes. Por ello, el final de *Vuelvo Enseguida* muestra a la réplica de Ash con el resto de los recuerdos que se almacenan en el desván, que se conservan aunque se mantienen alejados de la vida cotidiana. La simulación de Ash se convierte entonces en una evocación del Ash pasado y no su reemplazo tecnológico y, como consecuencia, pasa a compartir el espacio con las fotografías, vídeos y diarios, con las representaciones del pasado.

³ La relación romántica con una máquina ha sido explorada recientemente en *Her* (Jonze, 2013), una película en la que Theodore, después de la ruptura con su pareja, establece una relación sentimental con un sistema operativo, Samantha. Theodore es consciente de lo poco convencional que es su relación con Samantha, pero lo que motiva su ruptura es el conocimiento de que el programa responde a patrones que se reproducen en otros usuarios y, por lo tanto, no responde a aquello que el protagonista pretende. Irónicamente, como indica Baltasar Fernández Ramírez en un sugerente artículo sobre esta película, las razones pueden ser diferentes a las rupturas sentimentales que frecuentemente tienen lugar en el mundo físico, pero las motivaciones no son muy distintas pues El otro debe ser como nuestra fantasía requiera, o no ser” (2014, 112).

***Oso blanco* (Tibbets, 2013): las audiencias y el espectáculo de la realidad**

Oso Blanco (White Bear) muestra la historia de Victoria, quien despierta confundida, sin saber qué hace en una habitación desconocida y frente a un televisor en el que se emite un extraño símbolo. Su desconcierto aumenta cuando al abandonar la casa, comienza a ser grabada con los teléfonos móviles de todas las personas con las que se encuentra y unos individuos cubiertos con máscaras intentan asesinarla. Jem y Damien, una pareja que se prestan a ayudarla, le explican que una señal ha convertido a nueve de cada diez ciudadanos en voyeurs, que viven su vida a través de los móviles y capturan a aquellos que no han sido afectados. La historia cambia radicalmente de rumbo, cuando Victoria consigue arrebatar la escopeta a uno de los cazadores y le dispara. Entonces, el confeti que sale de ella nos indica que todo aquello era un show. El espectáculo en realidad consiste en torturar a Victoria por el asesinato, junto a su prometido, de una niña a la que secuestraron y grabaron con su móvil. El resto del capítulo nos muestra en qué consiste el castigo popular y mediático: Victoria cada día despierta amnésica y como a Sísifo, se le hace vivir el mismo castigo para después exponerla a las audiencias.

Oso Blanco indaga en el espectáculo televisivo de la realidad y en unas audiencias que se entretienen participando en el sufrimiento de los concursantes de programas de telerrealidad. Ciertamente, el sufrimiento de los concursantes es consumido por los espectadores como mero espectáculo, demostrando el poder de la imagen para difuminar las barreras existentes entre la realidad y la ficción (King, 2005). La ética y la moral televisiva, es reflejada en unas audiencias que disfrutan sádicamente, con un castigo que recuerda a la aplicación del adagio bíblico del “ojo por ojo”. Por ello, en un crimen en el que la acusada colaboró encubriendo y grabando un asesinato, la condena impuesta, “el castigo proporcionado” que se pronuncia en el juicio, es el consumo de unas imágenes que le resultan dolorosas y ser constantemente observada por la sociedad. El castigo mediático y popular al que es sometida Victoria, implica la pérdida de derechos del reo (entre ellos a la intimidad), la posibilidad de que su pena sea revisada y la oportunidad de reinserción en la sociedad. Sin embargo, esto no parece causar un dilema ético a los espectadores, que disfrutan y se entretienen participando en el espectáculo. En este sentido, la creciente participación de las audiencias en los productos televisivos ha provocado, en el futuro que plantea *Oso Blanco*, que intervengan en procesos en los que

habitualmente son espectadores pasivos. De hecho, como nos muestra el final del capítulo, mientras aparecen los créditos, el público del programa asiste al castigo a Victoria en *White Bear Justice Park*, con una excitación similar a la que se experimenta en una visita a un parque temático.

Los ciudadanos participan utilizando sus teléfonos móviles, parapetados tras sus pantallas. En un primer momento, y hasta que se desvela el castigo a Victoria, percibimos a los ciudadanos como individuos dependientes de una tecnología que nos resulta muy familiar, intuimos que el episodio nos muestra a una sociedad futura absorbida por las pantallas de los móviles, sin capacidad para distinguir el bien del mal. Sin embargo, los últimos minutos de *Oso Blanco* exploran la capacidad de las pantallas para transformar una realidad cruel, en un producto de consumo espectacular. Así las pantallas de los teléfonos móviles, simbolizan la existencia de un filtro mediante el que se consume una imagen y no el fenómeno mismo (Lacan 1980, p. 80 y p. 292). En definitiva, las pantallas y sus imágenes facilitan que el espectador disfrute con lo espectacular, deleitarse con su entretenimiento, con lo que el “ojo desnudo” podría percibir como una crueldad intolerable.

El momento Waldo (Higgins, 2013): la espectacularización de la política

Jamie Salter es un cómico que pone voz y gestos a un oso animado llamado Waldo. Waldo trata de ridiculizar a los personajes que participan en un late night show, haciéndose pasar por un producto infantil para, una vez ganada su confianza, introducir preguntas comprometidas. Su éxito hace que le propongan tener su propio programa en televisión y, para obtener un gran impacto en la audiencia, decide dar el salto a la política, haciendo que el oso virtual se convierta en candidato a unas elecciones locales. Jamie se convierte en el azote de Liam Monroe, el candidato conservador y, posteriormente, de Gwendolyn Harris, una política de carrera que representa al partido liberal y con quien Jamie tuvo una fugaz relación amorosa. La popularidad de Waldo por representar lo que el público quiere oír, verdades sin contenido pero que dejan en ridículo a los políticos, hace que Jamie se enfrente a un dilema cuando un representante de “La Agencia”, le propone convertirse en un producto a escala global. Jamie discute con su productor y abandona la campaña y a Waldo, que a partir de entonces es manipulado por su productor. Desde la cama de un hospital, presumiblemente sumido en una depresión, observamos como Jamie escucha los resultados de las elecciones: Waldo queda

segundo por detrás de Liam Monroe y desata la rebeldía del público al no aceptar la derrota. La última escena nos muestra a Jamie viviendo como un indigente y su enfado al observar en unas pantallas publicitarias el éxito de Waldo como producto global.

En este capítulo de *Black Mirror* se parodia la política que se produce y consume en los medios de comunicación, como mero espectáculo para el disfrute de las audiencias. *El Momento Waldo* (The Waldo Moment) reflexiona sobre la reconfiguración del discurso político, cuando las audiencias lo reciben a través de un medio en el que las imágenes entretenidas y la participación de los espectadores, son cada vez más importantes. Waldo obtiene un gran impacto entre los espectadores por ofrecer un mensaje original y divertido, carente de propuestas o promesas electorales. Su discurso sarcástico y vacío de contenido no parece importarle a un gran número de ciudadanos, dispuestos a apoyar a un personaje que ni siquiera es humano.

Este último episodio de la segunda temporada de *Black Mirror*, muestra cómo un producto de entretenimiento se convierte en elemento de oposición al sistema y finalmente termina por contribuir y consolidar los intereses hegemónicos del mismo. Como indicó Max Horkheimer, miembro de la escuela de Frankfurt, la lógica por la que las producciones culturales se distinguían del sistema social, ha dado paso a un “círculo de manipulación y de necesidad donde la unidad del sistema se afianza cada vez más” (Horkheimer, 1987, p. 34). El imperio Waldo que percibimos al final del episodio, es el resultado de un proceso de reconfiguración del mensaje por parte de las audiencias y el sistema: Waldo surge como un producto de simple entretenimiento, posteriormente se gana a la audiencia y aprovecha su popularidad para oponerse al sistema, pero finalmente, su capacidad de difusión y aceptación, le llevan a ser utilizado como un componente que refuerza el pensamiento dominante. Paradójicamente, en este proceso circular Waldo comienza y termina siendo mero entretenimiento, pero en el trayecto y sin modificar la naturaleza de su mensaje, pasa de ser un producto antisistema a convertirse en una pieza más del mismo.

El Momento Waldo describe así lo que Castells (2009, p. 217-22) ha definido como, la creación de agendas que permiten que los ciudadanos interpreten ciertos asuntos o personas de una manera concreta, incluso cuando estas ideas parecen ir en contra del mismo sistema que las promueve. Estas agendas no son creadas de manera exclusiva por los medios de comunicación tradicionales, pues como observamos en *El Momento Waldo*, las redes sociales y portales como Youtube, contribuyen a (re)producir el fenómeno social y cultural que constituye Waldo. El sistema hegemónico se vuelve más eficiente e invisible, cuando las ideas

y hechos son difundidos por una sinergia de los medios de comunicación tradicionales y verticales, muchas veces identificables ideológicamente, con las redes de comunicación horizontales, en las que los ciudadanos son los encargados de transmitir y dar credibilidad a la información.

Discusión y conclusiones

Puesto que la comunicación mediatiza y difunde la cultura, las mismas culturas, esto es nuestros sistemas de creencias y códigos producidos a lo largo de la historia, son profundamente transformadas, y lo serán más con el tiempo, por el nuevo sistema tecnológico

(Castells, 2001, p. 401).

Ciertamente, la relación entre tecnología y sociedad responde a procesos complejos que, en ocasiones, solo pueden ser expuestos y examinados mediante representaciones que sobresaltan al espectador. El impacto que provoca *Black Mirror* en las audiencias, se debe a que escenifica aquello que tememos: que los avances tecnológicos que entendemos como un progreso social también implican y esconden unos efectos negativos que muchas veces ignoramos. Damos por hecho que cualquier avance tecnológico equivale a progreso, pero es necesario repensar si los inventos tecnológicos representan una mejora social o cultural (Sartori, 1998).

Black Mirror nos propone un marco de referencia para reflexionar sobre el presente teniendo en cuenta el futuro y, simultáneamente, sugiere meditar sobre las posibilidades futuras considerando el presente. La propuesta resulta coincidente con obras literarias del pasado como *Nosotros* (Zamiatin, 1993), *Fahrenheit 451* (Bradbury, 2007), *1984* (Orwell, 2010), *Un Mundo Feliz* (Huxley, 2008) o *Snowcrash* (Stephenson, 2008) entre otras, relatos distópicos de Ciencia Ficción en los que el control social sobre los ciudadanos y la generación, transmisión y procesamiento de la información tienen un gran protagonismo. En el cine las distopías, además de tratar estos temas, han utilizado las imágenes para visualizar los temores hacia el futuro desarrollo de la tecnología presente en la sociedad, conjeturando sobre su posible evolución y los cambios sociales que probablemente acarrearán. Las distopías cinematográficas de estas características, se remontan a obras tan relevantes como *Metrópolis* (Lang, 1927); su aparición en las pantallas ha ido ligada, habitualmente, a la inquietud social y

cultural hacia el desarrollo de nueva tecnología. En este sentido, en las últimas tres décadas se han sucedido un número considerable de películas que muestran presagios negativos sobre el desarrollo de la tecnología digital y virtual (Entre otras *Desafío Total*, *El Cortador de Césped* (Leonard, 1992), *The Matrix*, *eXistenZ*, o *Abre los Ojos*), producciones que muestran los temores sociales latentes hacia los rápidos cambios tecnológicos y culturales que están sucediendo y podrían suceder.

Black Mirror recupera, reúne y conecta todas estas predicciones negativas sobre las transformaciones sociales y culturales que provocarán las tecnologías actuales. Para ello, la serie utiliza un formato televisivo en el que los diferentes episodios aparecen desconectados en cuanto a su argumento, aunque no en su temática, lo que facilita el examen de unas problemáticas socio-tecnológicas desde diferentes perspectivas y ángulos. En este sentido, la virtualización de la sociedad es un aspecto que tiene gran relevancia en las dos temporadas hasta ahora emitidas de *Black Mirror*. La virtualización de la sociedad produce una reconfiguración de las relaciones personales en ámbitos que se proyectan más allá del espacio físico. La virtualización también facilita la creación de nuevas redes de comunicación, en las que la información privada de los usuarios y la que aportan como “periodistas ciudadanos”, circula en canales alternativos a los medios de comunicación tradicionales. No obstante, el aumento en la generación de información y la facilidad para transmitirla, obliga a los usuarios a aplicar nuevos filtros para interpretar y decodificar la naturaleza de la información y, también, otorgar un determinado grado de credibilidad a las fuentes que la producen.

Asimismo, la gran cantidad de información disponible hace que, el espectáculo y el entretenimiento, se conviertan en recursos ideales para su simplificación y procesamiento. Los medios de comunicación transforman la información y la realidad en espectáculo y, como consecuencia, facilitan el desarrollo de sistemas de control social eficaces e inidentificables. El entretenimiento de las audiencias con el consumo de información espectacular, proporciona la posibilidad de incorporar la disidencia y oposición al sistema, como elementos que refuerzan la doctrina hegemónica. La imagen espectacularizada posee así la capacidad de suspender la moralidad de los ciudadanos ante la fascinación que provoca y, también, para producir un “masajeo retiniano” a los espectadores, con mensajes que solo pretender ser consumidos como subversivos.

De esta forma, el protagonismo de los medios de comunicación en *Black Mirror*, es coherente con una serie creada para la televisión y que analiza, al fin y al cabo, a su audiencia. Por ello, la influencia de los medios en los ciudadanos y de estos en los medios es uno de los

aspectos que tienen mayor relevancia en las dos primeras temporadas de *Black Mirror*. Los medios de comunicación son una suerte de espejos distorsionantes en los que se refleja nuestra cultura y, a su vez, nos socializan en una cultura determinada (Castells, 2001, p. 409). Por lo tanto, los medios de comunicación de hoy en día revelan una serie de aspectos sobre la sociedad actual, pero también ofrecen un indicio de la sociedad que está por venir.

Black Mirror demuestra con sus sugerencias, provocaciones y metáforas, poseer la capacidad reflexiva suficiente, como para poder analizar las transformaciones que están teniendo lugar en la actualidad e ilustrar los miedos que estos cambios suscitan. En definitiva, la propuesta de cada uno de los capítulos de la serie, es que los espectadores respondan a la pregunta ¿y si esa fuese la sociedad del futuro?. Las tecnologías son identificables y los cambios sociales que se plantean posibles; la familiaridad que se propone al espectador, hace que este pueda digerir las imágenes sin sentir extrañeza ante lo que percibe. Sin embargo, cada capítulo de la serie finaliza con la sugerencia de una reflexión sobre el presente y el futuro, lo que está por venir o lo que ocurrirá si nuestra tecnología y sociedad siguen una dirección determinada. No se trata de temer a la tecnología sin más, *Black Mirror* es una herramienta para comprender y estar alerta ante los cambios sociales producidos por el uso y apropiación cultural de la tecnología existente.

Referencias

- AMENÁBAR, A (1997). *Abre los Ojos*, España: Canal+ España
- BARRAYCOA MARTÍNEZ, J. (2013). El imaginario social del control mediático y tecnológico: la distópica Black Mirror. En *Actas IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social: Comunicación, control y resistencias* (p. 61). Recuperado de:
<http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/061_Barraycoa.pdf>
- BATHURST, O. (2011). *The National Anthem*, Reino Unido: Channel 4.
- BAUDRILLARD, J. (1983). *Simulations*. New York: Semiotext(e).
- BAUDRILLARD, J. (1996). *El Crimen Perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- BAUDRILLARD, J. (2001). *El Terrorismo*. Recuperado de:
<<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/Baudrillard/TraducBaudrillard.htm>>
- BIGELOW, K. (1995). *Strange Days*. USA: Lightstorm Entertainment.
- BOELLSTORFF, T. (2008). *Coming of age in second life: an anthropologist explores the virtually human*. Princeton and Woodstock: Princeton University Press.
- BOYD, D. y ELLISON, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1).
- BOYD, D. (2012). Participating in the always-on culture. En M. Mandiberg (Ed.) *The Social Media Reader*. London: New York University Press.
- BRADBURY, R. (2007) *Fahrenheit 451*. Barcelona: Minotauro.
- CASTELLS, M. (2000). Internet y la sociedad red. *Conferencia de Presentación del Programa de Doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento*, Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de:
<<http://instituto162.com.ar/wp-content/uploads/2014/04/INTERNET-Y-LA-SOCIEDAD-RED-Castells.pdf>>
- CASTELLS, M. (2001). *La Era de la Información. Vol. 1. La Sociedad Red*. Madrid: Alianza Editorial.
- CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza Editorial.

- CASTELLS, M. (2011). Los grandes medios o se alían con Internet y el periodismo ciudadano o se convertirán en marginales. *Periodismo Ciudadano*. Recuperado de:
<<http://www.periodismociudadano.com/2011/03/03/manuel-castells-los-grandes-medios-o-se-alian-con-internet-y-el-periodismo-ciudadano-o-se-convertiran-en-marginales/>>
- CASTELLS, M. (2012). *Redes de Indignación y de Esperanza*. Madrid: Alianza Editorial.
- CRONENBERG, D. (2009). *eXistenZ*. Canada/Reino Unido/Francia: Miramax Films.
- DEBORD, G. (2000). *La sociedad del espectáculo*. Madrid: Pre-textos.
- LACAN, J. (1980). *Ecrits*, London: Tavistock Publications.
- LANG, G. (1922). *Metrópolis*, Alemania: UFA.
- LEONARD, B. (1992). *El cortador de césped*. Estados Unidos: Allied Vision Ltd.
- LONGO, R. (1995). *Johnny Mnemonic*. Estados Unidos: TriStar Pictures.
- LYN, E. (2011). *15 Million Merits*. Reino Unido: Channel 4,
- FERNÁNDEZ RAMÍREZ, B. (2014). “Theodore y la fantasía del yo, o relaciones afectivas con máquinas que parecen personas y personas que también lo parecen”, *Revista Teknokultura*, Vol. 11 Núm. 1: 91-116.
- FOUCAULT, M. y MISKOWIEC, J. (1986). Of other spaces. *Diacritics*, 22-27. doi:10.2307/464648
- GOFFMAN, E. (2009). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Madrid: Amorrortu.
- HARRIS, O. (2013). *Be Right Back*. Reino Unido: Channel 4.
- HEINLEIN, R. (1964). *The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*. Chicago: Advent
- HIGGINS, B. (2013). *El Momento Waldo*. Reino Unido: Channel 4.2
- HORKHEIMER, M. (1987). *Dialéctica del Iluminismo*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- HUXLEY, A. (2008). *Un Mundo Feliz*. Barcelona: Debolsillo.
- JONZE, S. (2013) *Her*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures
- KING, G. (2000). *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*. London: Wallflower Press.
- MEAD, H. G. (1990). *Espíritu, Persona y Sociedad: desde el punto de vista del conductismo social*. Barcelona: Paidós.
- ORWELL, G (2010). *1984*. Barcelona: Austral.

- PALAO ERRANDO, J. A. (2012). El goce en directo, la interpretación en diferido: el modelo difusión en tiempos reticulares a través de Black Mirror. En *Actas IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social: Comunicación, control y resistencias* (p. 55). Recuperado de: <http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/055_Palao.pdf>
- POSTMAN, N. (1985). *Amusing Ourselves to Death. Public Discourse in the Age of Show Business*: London: Elisabeth Sifton Books.
- SARTORI, G. (1998). *Hommo Videns, La Sociedad Teledirigida*. Madrid: Taurus.
- SINGH, G. (2014). Reconition and the image Mastery as Themes in Black Mirror (Channel 4, 2011-present): an eco-Jungian approach to 'always on' culture. *International Journal of Jungian Studies*, 6(2), 120-132.
- STEPHENSON, N. (2008). *Snowcrash*. Barcelona: Gigamesh.
- TIBBETS, C. (2013). *Oso Blanco*. Reino Unido: Channel 4.
- VERHOEVEN, P. (1990). *Desafío Total*. Estados Unidos: TriStar Productions.
- WACHOWSKI, L. y WACHOWSKI, A. (1999). *The Matrix*. Estados Unidos/Australia: Warner Bros Pictures.
- WELSH, B. (2011). *Toda tu Historia*. Reino Unido: Channel 4.
- ZAMIATIN, E. V. (1993). *Nosotros*. Madrid: Alianza.
- ŽIŽEK, S. (1989). *The Sublime Object of Ideology*. London: Verso.
- ŽIŽEK, S. (2002). *Welcome to the Desert of the Real*. London: Verso.